

**Integración de los campos del saber Informático y Humanístico.  
Proyecto: “Comunidad de lectores de los profesorados  
de la Facultad de Humanidades y Cs. Sociales  
de la UNPSJB”**

Directora externa:  
**Mgtr. Susana María Gómez**  
Prof. Adj. U.N.Córdoba  
[sunyomez@yahoo.com.ar](mailto:sunyomez@yahoo.com.ar)

Responsable in situ:  
**Paulina Carmen Uviña**  
JTP FHCS UNPSJB  
[carciella@uolsinectis.com.ar](mailto:carciella@uolsinectis.com.ar)

**José María Gutiérrez**  
Prof. Titular FHCS UNPSJB

**Patricia Ruth Uviña.**  
Prof. Asoc. dedicación Exclusiva. UNPSJB  
“Algorítmica y Programación”.  
[uvina\\_patricia@ing.unp.edu.ar](mailto:uvina_patricia@ing.unp.edu.ar)

**Alicia Noemí Lorenzo**  
Prof. Asociada FHCS UNPSJB

**Marina Soledad Diez.**  
alumna avanzada  
de la FHCS UNPSJB  
[marinadiez@sinectis.com.ar](mailto:marinadiez@sinectis.com.ar)

**Ángela Beatriz Belcastro.**  
Prof. Adj. dedicación Exclusiva. UNPSJB  
“Introducción al Análisis de Sistemas”.  
[ard@uolsinectis.com.ar](mailto:ard@uolsinectis.com.ar)

**Sonia Blengino.**  
Ex. Docente de Fac. Ingeniería – Sede  
Comodoro Rivadavia - UNPSJB  
[wys@uolsinectis.com.ar](mailto:wys@uolsinectis.com.ar)

**Lucila Elisa Solsona.**  
Docente investigadora.  
[osvaldos@uolsinectis.com.ar](mailto:osvaldos@uolsinectis.com.ar)

## **Resumen.**

“Comunidad de lectores de los profesorados de la Fac. de Humanidades y Cs. Sociales. Un enfoque sociosemiótico”, es un proyecto de investigación interdisciplinario, integra los campos del saber informático y humanístico. Desde el campo Informático se aportan sistemas de software aplicados a la educación, creando productos de apoyo para la descripción, análisis e intervención en los procesos de lectura de estudiantes de carreras específicas de Humanidades. Algunos productos son muy simples y ayudan a los docentes de humanidades a familiarizarse con herramientas informáticas empleadas al realizar encuestas. Otros sistemas desarrollados, permiten al alumno, la lectura de imágenes asociadas a contextos culturales, o bien, afianzar conocimientos sobre temas específicos. Los dispositivos de lectura están integrados por páginas relacionadas mediante hipervínculos, o bien son juegos que se basan en la analogía existente entre el proceso de lectura y la ejecución de un proceso lúdico. Los avances tecnológicos aportan otras formas de lectura.

El proyecto intenta describir la comunidad de lectores de los profesorados, focalizando núcleos fenomenológicos de la formación social del sentido de la lectura universitaria: representaciones de lectura, desplazamientos en significados de prácticas discursivas de constitución de identidad lectora, y relación entre lectura y acreditación del saber; para solucionar dificultades en prácticas lectoras académicas.

## **Palabras Clave**

Informática educativa. Juegos. Semiótica. Lectura. Aprendizaje.

## **Conceptos del campo Informático.**

La informática estudia las maneras de optimizar el procesamiento de la información en diversos campos del conocimiento y la vida. En el campo educativo, los docentes establecen una metodología que permite a los estudiantes realizar actividades tanto en grupo como individualmente, incrementando su conocimiento, destreza y capacidad de pensar en forma lógica, cumpliendo con los objetivos de cada asignatura. La informática ayuda al docente a cumplir con su labor; empleando espacios de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, los que promueven la eficiencia, efectividad y la calidad de la enseñanza. Actualmente, en menor o mayor grado, se emplean las computadoras como herramientas de apoyo a la enseñanza en distintas áreas de conocimiento, tanto a nivel EGB como Polimodal y Universitario.

Un software educativo es un programa que apoya directamente al proceso educativo. Estos programas incorporan una intencionalidad pedagógica, incluyendo uno o varios objetivos de aprendizaje.

Los materiales educativos computarizados (MEC) son materiales que tratan de complementar lo que con otros medios y materiales de enseñanza - aprendizaje no es posible o es difícil de lograr. El término MEC incluye al software educativo. La selección y utilización de soluciones informáticas es parte de una estrategia de enriquecimiento y mejoramiento del proceso de aprendizaje. Es importante disponer de los MEC adecuados, teniendo en cuenta la problemática docente típica de cada área del saber.

### **Software con textos e hipertextos aplicados al ámbito educativo.**

Un hipertexto es un texto de escritura no secuencial, es “un conjunto de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario” (Nelson, 1960). Los sistemas de software hipertextuales posibilitan otro tipo de lectura, ya que introducen elementos que permiten relacionar entre sí diversas componentes del discurso. El lector puede elegir entre continuar linealmente el texto, o introducirse, mediante el hipervínculo, en otras “profundidades” del mismo. Siempre existirá la posibilidad de recorrer el camino inverso.

### **Software de juegos con intereses educativos.**

La lectura es un proceso que tiene algo en común con los juegos de habilidad o estrategia, que cuentan con un conjunto de reglas pero que no imponen un comportamiento determinado al jugador, dejando espacio a la creatividad y habilidad individuales. En ambas actividades, se desconoce el resultado final.

En un juego como el ajedrez, los movimientos no son arbitrarios y las decisiones se toman de manera sistemática, si bien las preferencias personales siguen influyendo en la decisión.

Al final de la lectura, el recorrido interpretativo culmina en un resultado/conclusión. Pero siempre, este resultado está relacionado con el conjunto de conocimientos del lector. Cada lectura ejerce una influencia sobre lector y su conducta, objetivos o expectativas.

La lectura puede entenderse como un juego lingüístico con un solo participante, el lector, quien mediante prueba y error afronta una serie de hipótesis interpretativas. Si las acepta, sigue adelante; si las encuentra erróneas, retrocede y vuelve a empezar.

Los integrantes del proyecto del área humanística han capacitado a los informáticos acerca de los elementos conceptuales que sustentan los dispositivos, estableciendo un protocolo de comunicación, y han brindado información acerca de las utilidades de determinados tipos de juegos, con la finalidad de describir y analizar los modos de lectura de los estudiantes de los profesorados mencionados. Las interpretaciones de los datos alcanzados permitirán elaborar una propuesta de intervención para trabajar sobre las dificultades que se detectaron en la comunidad de lectores de los profesorados.

## **Expansión referida al trabajo de las especialistas en Informática.**

La tarea de las especialistas en Informática consistió en:

1. Producir dispositivos de trabajo (presentaciones en Power Point)
2. Medir resultados de sondeos (evaluación mediante Excel)
3. Medir resultados de encuestas (evaluación mediante Access)
4. Desarrollar juegos, programas que permitan hacer un trabajo interactivo con los alumnos, al mismo tiempo que se miden sus opciones de respuesta (desarrollos con tecnología orientada a objetos).

De las tareas tipo 1 podemos mencionar:

- Confección de recursos gráficos para el dispositivo de carteles y afiches.
- Confección de presentación mediante Power Point para lectura de fotos
- Diseño de formularios para las encuestas del dispositivo de Cultura.
- Confección de un soporte con tablas y gráficos para volcar los resultados de Sondeos (en Excel )
- Confección de un soporte con tablas y gráficos para volcar los resultados de la película Felicidades
- Confección de una pagina web para el curso de capacitación que explica los hipervínculos y sus aplicaciones.
- Confección de una página Web, con la presentación del grupo de investigación, políticas de trabajo, dispositivos planeados, dispositivos ejecutados y resultados obtenidos.

De las tareas tipo 2 podemos puntualizar que la medición se hizo a partir de la carga - en una planilla de cálculo- de las encuestas del sondeo y procesándola mediante la misma herramienta. A partir de ello se obtuvieron los gráficos estadísticos incorporados a la página Web mencionada anteriormente.

De las tareas tipo 3 podemos detallar que mediante Access se desarrolló un menú para capturar los datos de cada encuesta, y una vez cargadas éstas, los datos serán cruzados, aplicando filtros de Bases de Datos, para obtener la información requerida por el proyecto. Por ejemplo:

1. Cuántos eligieron cada soporte (cartel, afiche, indistinto)
2. Cuántos por su contenido, procedencia, presentación, logo.
3. Ranqueo de preferencias, y dentro de algunas de éstas, por su característica.

En el transcurso del año 2002 , al mismo tiempo que realizamos tareas del tipo 1, 2 y 3 , hemos analizado el protocolo para los informáticos . De éste surgió la necesidad de un sistema computarizado de uso interactivo para los estudiantes de primer año de la Facultad de Humanidades.

De las tareas tipo 4 podemos mencionar:

Durante el año 2003 se diseñó e implementó ZUAMYEPYEL que es una herramienta de software que nos permite evaluar resultados de la investigación, observando de qué manera distintos grupos de alumnos desarrollan las actividades de lectura.

ZUAMYEPYEL es un programa que permite seleccionar uno entre tres juegos de imágenes y palabras.

Cada juego consta de 7(siete) imágenes y 7(siete) palabras. El usuario debe seleccionar una de cada categoría, y, combinando ambas, escribir una frase. En una base de información queda registrada dicha expresión, asociada a la carrera que cursa, el año de ingreso y el de nacimiento.

Cada usuario tiene la opción de elegir distintos pares de imágenes y palabras, quedando cada par registrado con la frase creada, y los datos personales antes mencionados.

Cada conjunto de imágenes tiene su característica propia. El primero, tiene imágenes asociadas con la naturaleza, el segundo, asociada a las personas y el tercero, imágenes abstractas. En cuanto a los conjuntos de palabras, se trata de sustantivos concretos y abstractos, los que tienen su significado en función del contexto. Por ejemplo, en el primer grupo tenemos: vínculos, cultura, naturaleza, libertad, necesidad, inquietud, paz; en el segundo: multitud, diversidad, gesto, encuentro, pueblo, perfección, lugar; y en el tercero: cooperación, amor, rareza, hermosura, hogar, imaginación laboratorio.

El programa exige la selección de alguna de esas palabras. Tal selección es cargada en una base de datos e interpretada posteriormente.

Actualmente, hay sistemas de este tipo en etapa de desarrollo.

## **Conclusión:**

Nos encontramos en la etapa final del trabajo sistematizando avances sobre:

a) Reconocimiento y descripción de la cohorte 2002 (prácticas lectoras y procesos de adaptación la lectura universitaria).

b) Reconocimiento y datación de dificultades cognitivas y procedimentales vinculadas a las prácticas lectoras en general y de lectura académica en particular (en un 70 % de la cohorte, hay indicios de que la lectura no es una “experiencia vivida” que permita responder a los requerimientos de la acreditación; su identificación como lectores universitarios es tardía y traumática).

c) Confirmación de ausencia de motivaciones cognitivas e intelectuales en prácticas culturales universitarias que favorezcan la diversidad de las formas de comprensión semiótica de los sistemas de producción de sentido vinculados a sus disciplinas de estudio, y que contribuyan a formar el sentido social de la lectura.

d) Confirmamos que el 80% de los estudiantes “aprende a leer” textos complejos en la universidad, cumpliendo tardíamente las etapas de acreditación del saber y demorando su cursado.

El marco epistemológico en el que nos situamos se descubre como el más propicio para campear las trabas que atraviesa la investigación educativa en Argentina, al permitir mayor flexibilidad, al “aprender sobre la marcha” y estimular un pensamiento “otro” a todas luces creativo e iluminador.

## **Bibliografía**

- [1] Introducción a la programación orientada a objetos con java. C. Thomas Wu. Mc Graw Hill. 2001.
- [2] Java. Fundamentos de programación. Judy Bishop. Addison-Wesley. 1999.
- [3] Como programar en java. Deitel y Deitel. prentice hall 1998.
- [4] Java 2. Curso de programación. Fco. Javier Ceballos. ra-ma 2000.
- [5] Semiótica y lectura <http://www.magarios.com.ar/>
- [6] Semiótica [http://www.arthist.lu.se/kultsem/semiotics/kult\\_sem\\_spb.html#Description\\_of](http://www.arthist.lu.se/kultsem/semiotics/kult_sem_spb.html#Description_of)
- [7] Semiótica <http://club.telepolis.com/ohcop/semiotic.html>
- [8] ANGENOT, Marc (1989-1): 1989, Un état du discours social. Le Preambule, Quebec (trad. de la maestría en sociosemiótica).
- [9] ROBIN, Régine (1993): “Extensión e incertidumbre de la noción de literatura”, en ANGENOT y otros, Teoría Literaria, México, Siglo XXI.BAJTIN
- [10] CAVALLO/CHARTIER (1998): Historia de la lectura en el mundo occidental, Madrid Taurus. CHARTIER, Roger :

- [11] (1994): El orden de los libros, Buenos Aires, Gedisa.
- [12] CHARTIER/HÉBRARD (1994): Discursos sobre la lectura, Barcelona, Gedisa.
- [13] CROS, Edmond (1986-87): "Pratiques sociales et mediations intertextuelles", en Texte, 5/6, Canadá, Trintexte
- [14] DE CERTEAU: Michel (1991): L'invention du quotidien. Arts de faire, Paris, Gallimard. (En español, FCE)
- [15] FOUCAULT, Michel :
- [16] (1996): De Lenguaje y literatura, Barcelona, Paidós, I.C.E. /U.A.B.
- [17] GOMEZ, Susana: (1997-a): Bajo la piel del papel, Córdoba, CEDILJ Sello editor, Colección Piedra Libre al debate.
- [18] HALL, Stuart: "Codificar/decodificar", en: Culture, media and language, London, Hutchinson,
- [19] (1987): "Introduction" en Texte, Revue de critique et de théorie littéraire, Toronto, Trintexte.
- [20] KRYSISNKI, Wladimir (1993): "'Subjetum comparationis': las incidencias del sujeto en el discurso", en ANGENOT y otros, Teoría Literaria, México, Siglo XXI.
- [21] MARAFIOTTI /CORMICK, H./LAGORIO, C., (1996): Culturas nómades. Juventud, culturas masivas y educación. Buenos Aires, Biblos,.
- [22] CUBIDES, LAVERNE T. Y VALDERRAMA (editores), (1998): "Viviendo a toda" Jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades. Bogotá, Universidad Central-DIUC, Siglo del Hombre Editores.
- [23] MEDVEDEV (BAJTIN), ( 1993): "La evaluación social, su papel, el enunciado concreto y la construcción poética" Revista "Criterios", La Habana / México, Ed. Especial, Julio de 1993.
- [24] O'SULLIVAN, y otros ( 1996): Conceptos clave en comunicación y estudios culturales, Buenos Aires, Amorrortu
- [25] PRATT, M. L (1989): "Utopías lingüísticas" en AAVV (1989) La lingüística de la escritura, Madrid, Visor.
- [26] SARLO, Beatriz ( 1994) : Escenas de la vida posmoderna, Buenos Aires, Ariel.
- [27] VERÓN E:
- [28] (1995): Semiótica de lo ideológico y del poder, Bs. As., Oficina de Publicaciones, UBA.
- [29] WILLIAMS (1982): Cultura y sociedad, Barcelona, Paidós.
- [30] ( 1995) ECHEVERRIA, Javier : Filosofía de la Ciencia ,Madrid, Akal
- [31] (1999) ECHEVERRIA, Javier: Introducción a la metodología de la ciencia, Madrid, Cátedra.
- [32] MANCUSO, H.: Metodología de la investigación en C.S. Lineamientos teóricos y prácticos de
- [33] semioepistemología. Bs.As., Paidós, 1999
- [34] (1998) QUIVY, R. y VAN CAMPENHOUD, L.: Manual de investigación en Ciencias Sociales, Mexico, Limusa/Noriega.
- [35] (1995) SCHUSTER, F. y otros: El oficio de investigador. Inst. de Investigaciones en C. de la Educación, Fac. de F. y Letras, UBA, Bs.As., Edic. Homo Sapiens.
- [36] (1997) WAINERMAN, C. y SAUTU, R (comp).: La trastienda de la investigación. Bs.As., Edit. de Belgrano.
- [37] (1994) JUAN TORRES SANTOMÉ: Globalización e interdisciplinariedad: el currículum integrado. Ediciones Morata.Madrid.
- [38] (1994) ANDY HARGREAVES: Profesorado, cultura y postmodernidad. Ediciones Morata. Madrid.
- [39] (1996) ALFREDO FURLÁN: Currículum e Institución. Cuadernos del CIEEN N° 5.México.
- [40] (2001) Ponencias presentadas ante el II Simposio Internacional de Lectura y Vida. Bs. As. Octubre de 2001. Venezuela.